

EL FOTOLOG COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA LOS FUTUROS MAESTROS

Sílvia Buset Universitat de Barcelona sbuset@ub.edu	Emma Bosch Universitat de Barcelona emmabosch@ub.edu	Lydia Sánchez Universitat de Barcelona lsanchezg@ub.edu
--	--	---

RESUMEN

En el contexto universitario estamos asistiendo a un proceso de cambio a diferentes niveles. Los nuevos grados nos inclinan hacia una enseñanza-aprendizaje por competencias y a la evaluación continua en la que el alumno debe ser el protagonista y sujeto activo de su aprendizaje. Ante esta situación nos preguntamos, ¿conoce el profesor cómo acceden a la información los jóvenes de hoy? ¿Sabe cuáles son sus estrategias y recursos?

Si el alumno es el protagonista de su aprendizaje, es propio que el docente conozca los nuevos modos del estudiante tanto de acceder a la información como a gestarla. Si enseñar es un acto de empatía, cabe pensar cómo podemos conectar con los estudiantes ante sus nuevas formas de buscar, procesar y sintetizar la información.

En este trabajo presentamos una experiencia que realizamos en la Facultat de Formació del Professorat de la Universitat de Barcelona en la asignatura de Didáctica de la educación visual y plástica. La particularidad estriba en que utilizamos una herramienta muy popular en el entorno cotidiano de los jóvenes de hoy: el *fotolog*. Adecuamos los contenidos a las nuevas formas de recepción e interacción de los estudiantes en un proceso de descubrimiento, exploración y creación donde el *fotolog* fue el medio para desarrollar los contenidos. Contenidos, por otra parte, también creados de acuerdo a los intereses que se iban presentando en el día a día.

TEXTO DE LA COMUNICACIÓN

Objetivo

El objetivo del presente trabajo es manifestar la necesidad de acercar al profesor universitario a los nuevos modos de acceder y procesar la información de los jóvenes actuales. Enseñar es un acto de empatía y, por tanto, es necesario que el docente tenga conciencia de que los alumnos que recibe en las aulas han crecido en la llamada “sociedad en red” y en entornos digitales.

Estamos en un proceso de cambio con la implementación de los nuevos grados, la evaluación continua y la enseñanza-aprendizaje por competencias. Quizás sería el momento de promover todas estas nuevas directrices desde las estrategias cognitivas que emplea el estudiante, hoy en día, en su vida cotidiana.

Desde esta perspectiva, presentamos una experiencia que realizamos en la Facultat de Formació del Professorat de la Universitat de Barcelona en la asignatura de Didáctica de la educación visual y plástica con alumnos de segundo curso en las especialidades de Educación

Primaria y Educación Infantil. No obstante, consideramos que esta práctica puede adaptarse a otros contenidos y asignaturas.

Justificación

En un artículo reciente, Sonia Livingstone (2009) sostiene que en la actualidad las tecnologías de la información y de la comunicación median las diferentes esferas de la sociedad. Livingstone propone entender esta mediación como un tipo de procesos que modelan las relaciones entre individuos y entre éstos y la sociedad. Las consecuencias de esta mediación son profundas: no sólo ha cambiado la estructura de poder de los medios de comunicación y se han generado formas de comunicaciones diversas e híbridas, sino que, y este es el elemento importante a subrayar, se ha creado un modelo dinámico y no lineal de transmisión y creación de significados.

Los procesos de mediación que permean toda la vida social han cambiado el modelo tradicional de comunicación. En el modelo tradicional, se consideraban básicamente tres elementos: emisor/productor, texto/mensaje, receptor/audiencia. Los nuevos medios han incorporado otros elementos al proceso comunicativo. Livingstone señala los siguientes: los artefactos y herramientas usadas para comunicarnos y transmitir información; las actividades y prácticas en las que los individuos participan para comunicarse y transmitir información; las formas sociales de organización que se desarrollan a partir de estas prácticas y artefactos. Más allá de suponer una innovación tecnológica, las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación han posibilitado la creación de prácticas comunicativas participativas, no lineales, donde se negocian los significados culturales, se construye la identidad de forma creativa y se establecen relaciones sociales. Los procedimientos comunicativos que se asocian con la nueva tecnología producen culturas comunes de prácticas a través de las cuales se producen significados simbólicos. Éstos significados explican buena parte de la conducta de los agentes que los comparten.

La relación entre la pedagogía y los medios ha sido vastamente estudiada desde hace ya algún tiempo. Autores como Olson (1974) y Salomon (1979) relacionaron los códigos de los medios con las estructuras mentales de los alumnos; pretendían esclarecer cómo los atributos de un medio podían potenciar ciertos procesos cognitivos dentro de la situación enseñanza-aprendizaje. Pero, ¿qué es un “atributo”? Clark y Salomon (1986) lo definieron como la capacidad o competencia de una herramienta para desarrollar una función determinada.

No obstante, está claro que “los atributos” que puede tener una herramienta no son adjudicados a su naturaleza *per se*, sino a la proyección que hace el docente de los mismos. Utilizar métodos donde el medio es el contexto, como los llamados *e-learning*, para el aprendizaje no significa necesariamente que el estudiante consiga autonomía en sus decisiones y criterio. Es decir, el medio en sí mismo no es nada si no se ajusta a las realidades y necesidades educativas; aquí el papel del docente es decisivo para la creación de nuevos “atributos” susceptibles de ser desarrollados de modo estratégico y adaptados a las finalidades.

Introducir la tecnología en las aulas no es sinónimo directo de innovación. Pueden utilizarse los medios tecnológicos y a la vez seguir un esquema conductista lineal. El medio en sí mismo nunca es creativo, quien hace que lo sea son los agentes implicados: alumnos y docente. En este sentido es interesante citar las palabras del profesor Dirk Schneckenberg (2004):

“Para entender el papel de los medios tecnológicos en educación, la cuestión de la autodefinición de las universidades es de gran importancia: ¿Se ven las universidades como transmisoras del saber que solamente realizan la tarea de formar especialistas de diferentes

disciplinas? ¿O son las universidades también entornos de diálogo en que los jóvenes aprenden, además de en los cursos de formación, con la ayuda de actividades diversas y discusiones sobre competencias sociales?”

Si los docentes utilizamos los medios pero no introducimos estrategias que nos acerquen al modo cómo los estudiantes los manejan, no se producirán cambios óptimos en la enseñanza-aprendizaje. Está claro que para el estudiante es mucho más cómodo entrar en un enlace por internet a través de un espacio como *Moodle* que ir a comprar las fotocopias encuadradas de un artículo, un libro o un temario. Pero, ¿sólo es eso a lo que “aspiramos” cuando introducimos el término “medios” en las cuestiones pedagógicas?

Los métodos de enseñanza, las tareas y actividades, la predisposición del estudiante, la situación contextual y la continua revisión del proceso de enseñanza-aprendizaje son variables importantes que perfilan los atributos de una herramienta tecnológica mediada, como es el caso del *fotolog*. Así, es interesante la aportación que hace, de manera clara, Cabero (2002), que, por una parte, el hecho de hablar de medios puede tomarse con cierta reticencia ya que se contextualiza en los años 90' y tecnológicamente se ha avanzado mucho, y por otra ha cambiado ostensiblemente la relación entre los medios y los individuos, sin embargo, sigue siendo vigente su discurso:

- Los medios no son más que unos elementos curriculares más.
- El aprendizaje no está en función del medio, sino del método y estrategia instruccional que apliquemos sobre el mismo.
- El profesor es el elemento más significativo en la concreción del medio.
- Antes de pensar en términos de qué medio, debemos plantearnos para quién, cómo los utilizaremos y qué se pretende con él.
- Y que para innovar, cambiar y mejorar los centros no es suficiente con la incorporación de medios, por muy sofisticados que sean y por muchas posibilidades técnicas y expresivas que permitan.

Pensamos que estas cinco premisas deben considerarse en cualquier situación pedagógica en la que interaccionen estudiantes, docente y medios.

Las nuevas tecnologías han introducidos nuevos modos de almacenar, procesar, interpretar e integrar la información. Los jóvenes actuales son capaces de tener cinco ventanas abiertas en la interfaz de su ordenador con finalidades diferentes y vividas en paralelo. Han crecido y se forman en la llamada “sociedad digital”; están inmersos en lo que Toffler llama la tercera ola¹. La información circula rápidamente y los sujetos no sólo la reciben sino que quieren ser activos para opinar, transformar y ser críticos. La universidad no puede ignorar este hecho y seguir actuando como hace 50 años; porque la sociedad de hoy no es la de hace 50 años atrás.

¹ Para Toffler (1980:9) el avance de la humanidad se ha definido y se define, metafóricamente, por un entrecrozar de tres olas. La primera ola de cambio fue la revolución agrícola, la segunda la revolución industrial y en la tercera “la humanidad se enfrenta a un salto cuántico hacia delante. Se enfrenta a la más profunda conmoción social y reestructuración creativa de todos los tiempos. Sin advertirlo claramente estamos dedicados a construir una civilización extraordinariamente nueva. Este es el significado de la tercera ola”.

Los jóvenes actuales viven en la cultura de lo simultáneo y se nutren de procesos simbólicos alejados de los parámetros establecidos por lo académico. Según Martín-Barbero (2003) se han producido dos cambios importantes en las últimas décadas que el mundo académico no puede ignorar: el descentramiento y la destemporalización.

El descentramiento significa que el saber no sólo está en los límites académicos. La información circula de manera rápida y en consecuencia los usos que hacen los sujetos de los medios responden a dinámicas activas y cada vez más autónomas de búsqueda del conocimiento. Si antes eran los entornos educativos los que ofrecían un espacio para crear un imaginario social, ahora son los medios los que van creando expectativas, ideas y proyecciones en los individuos. La universidad es un contexto más; no es el único lugar donde circula “el saber”.

Por otra parte, se entiende la destemporalización, en el tema que nos ocupa, el considerar que el aprendizaje es continuo. En la universidad, el famoso lema “aprender a aprender” nos dirige hacia una metodología donde al alumno se le dan a conocer recursos, estrategias y herramientas para seguir aprendiendo cuando acabe sus estudios. Por tanto, el docente no puede ignorar en sus métodos y metodologías la realidad social; debe adecuar los contenidos a las nuevas formas de recepción y elaboración que los estudiantes “viven” en su quehacer cotidiano.

Los procesos de aprendizaje y de enseñanza se producen siempre dentro de contextos comunicativos. Si el modelo de comunicación ha cambiado tal como hemos descrito anteriormente, debemos reflexionar sobre las consecuencias que ello supone en la práctica docente. Hemos visto que el concepto de *mediación* es clave en este nuevo modelo de comunicación, y que éste conlleva comprender las diferentes prácticas comunicativas y significados simbólicos generados. Sólo de este modo se podrá producir la empatía que requiere la enseñanza. Si el docente no conoce las prácticas comunicativas en las que están inmersos sus alumnos, es decir, los significados simbólicos que conforman su visión de la realidad, difícilmente podrá incidir en su aprendizaje. Por esta razón decidimos proponer esta experiencia del *fotolog*. Se trata de utilizar, siguiendo a Livingstone, una *herramienta* que utilizan los jóvenes de manera habitual para comunicarse, y con la que generan *prácticas* y actividades comunicativas para producir así una experiencia de aprendizaje.

La experiencia

La experiencia consistió en utilizar como soporte comunicativo, informativo y expresivo una herramienta interactiva de la llamada *web 2.0*, el *fotolog*. El *fotolog* es un tipo específico de los llamados *blogs*. Un *blog* es un foro de información, opinión, debate o expresión de sentimientos o ideas, donde existe un protagonista que inicia y define el carácter comunicativo que se va a establecer. Además, los *blogs* se caracterizan por organizar los contenidos cronológicamente, lo que hace considerarlo un cuaderno de bitácora. Es evidente que los contenidos de los *blogs* se crean con la redacción e interpretación de textos, pero en el caso de los *fotoblogs* adquiere relevancia la presentación de imágenes.

La experiencia la titulamos “Foto-Reto”. Ésta consistía en hacer o buscar imágenes de acuerdo a las diferentes consignas estructuradas y relacionadas con los contenidos del programa. Nuestro objetivo se centraba en promover en el alumno una actitud activa y comprometida en la que la asimilación de temas y conceptos se produjera de manera fluida para que el aprendizaje fuera significativo.

Pero, como docentes, ¿por qué nos decidimos por el *fotolog*? Podríamos haber utilizado una plataforma como *Moodle* que también nos ofrecía todo tipo de facilidades técnicas y comunicativas para la realización del “Foto-Reto”. La respuesta es clara; para muchos de estos estudiantes el *fotolog* es una forma comunicativa muy popular en sus relaciones personales y cotidianas ajeno a la vida académica. Los jóvenes conocen su uso y se sienten cómodos en el “ambiente” que se crea a través de los mensajes que intercambian a partir de la presentación pública de fotografías. Empezar una asignatura con un espacio que formaba parte de sus vidas cotidianas significaba acercarse a sus modos de comprender e interpretar el entorno.

El conocimiento nunca puede representar una realidad independiente sino que la mente crea conocimiento para adaptarse a la realidad (Freedman: 2006). Así, no podemos separar la realidad social y cotidiana de los jóvenes de la dinámica que se genera en la universidad, ésta debe adaptarse a la “hipertextualidad” en la que han crecido nuestros estudiantes. Entendemos el término “hipertextualidad” como el concepto de texto de Roland Barthes (1980). Para el semiólogo francés el texto es como una galaxia de significantes no limitados, compuestos de palabras o de imágenes que interactúan entre sí, donde no hay un principio, puesto que no hay una estructura fija y lineal de significados. Dichas galaxias están unidas a partir de nodos, enlaces, redes, tramas y trayectos. Actualmente, bastantes años después, utilizamos esta terminología de nodos, redes, enlaces, etc. en la denominación, gestión y aprendizaje de los entornos digitales interactivos con una implicación mucho más clara, porque hemos pasado (o estamos pasando) del aprendizaje lineal y previsible a una panorámica amplia de distribución diversa de contenidos en la que el estudiante debe valorar y decidir qué le interesa, porqué y cómo puede acceder a ello.

La asignatura en la que se desarrolló la experiencia constaba de 8’5 créditos, así que nos encontrábamos en las aulas tres veces por semana. Dos días en el aula ordinaria (un día dos horas y otro día hora y media) y un tercer día dos horas en el aula de informática.

La aplicación de algunos conceptos y procedimientos del plan docente relacionados con el lenguaje visual, las técnicas y estrategias gráfico-plásticas, o la canalización de contenidos a través de la elaboración de programaciones didácticas se desarrollaron a partir del “Foto-Reto”.

El alumno, semanalmente, debía capturar varias imágenes (entre tres y siete) a partir de una consigna común relacionada con el tema que se estaba trabajando y presentarlas en un *fotolog* personal abierto exclusivamente para este proyecto.

Al estar todos los *fotologs* de un grupo-clase conectados entre sí, los alumnos tenían acceso a las imágenes “colgadas” por sus compañeros. En un principio no estaba previsto que las imágenes se acompañaran de texto, pero de forma espontánea algunos alumnos añadían comentarios que ampliaban el significado de sus imágenes. También empezaron a relacionarse entre ellos aportando comentarios (*posts*) a las imágenes de sus compañeros. Algunos de estos textos hacían referencia a los ejercicios propuestos, alabando o comentando las soluciones gráficas o preguntando sobre cuestiones técnicas concretas. Pero hubo también comentarios que podrían definirse como “poéticos”. Los alumnos escribían pequeños textos literarios inspirados por las imágenes. De este modo el *fotolog* se convirtió en un espacio compartido de reflexión y creación.

La interactividad a través de los *links* permitía introducir textos en los que la propuesta del autor o autora era comentada por sus iguales. La “hipertextualidad” de la que hablábamos antes queda reflejada en este trabajo, donde el aprendizaje se construía en un proceso de reelaboración, de prueba y de descubrimiento con la consulta de fuentes diversas y de los *fotologs* de los compañeros. Los estudiantes valoraron muy positivamente la posibilidad de ver

las soluciones gráficas al Foto-Reto semanal realizadas por sus compañeros y manifestaban que no era usual en su trayectoria universitaria poder acceder a esta información. Comprobar las múltiples soluciones probables enriquecía su aprendizaje.

Cabe señalar que, al principio, muchos comentarios estaban escritos usando el tipo de lenguaje habitual de estos medios (*chats, sms...*) como son las abreviaturas, los emoticones y otros signos gráficos propios de este entorno, por lo que hubo que advertir al alumnado de que, aunque la plataforma que se estaba utilizando era “informal”, esos *photologs* se usaban en un entorno docente, por lo que el lenguaje a usar debía ser el propio del ámbito universitario.

Como ya hemos anticipado, los Foto-Retos se enmarcan en la asignatura Didáctica de la educación visual y plástica y sus principales objetivos se ubican en este área. Algunos de ellos son: observar, analizar e interpretar los mensajes de los objetos de la cultura visual, ya sean producciones artísticas como objetos de la cultura popular y de los medios de comunicación, estimular la creación de mensajes visuales utilizando los códigos de comunicación gráficos, usar las técnicas, herramientas y materiales según las necesidades concretas, y por último, y no menos importante, abrir la mirada.

Algunos ejemplos de Foto-Retos realizados con el grupo de estudiantes de la especialidad de educación primaria fueron: *Autorretrato* (colección de imágenes que identifican al alumno), *Miradas* (seleccionar las miradas de sujetos de obras de arte y referenciarlas correctamente), *Texturas* (fotografías de texturas del entorno de los alumnos), *Zoom* (serie de fotografías resultado de realizar ampliaciones sucesivas de una fotografía hasta llegar a la abstracción), *Color X* (serie coherente de fotografías sobre un color a escoger por el alumno), *Escaparate* (fotografías de escaparates que llamen la atención), *Foto-Reto Personal* (el alumno propone un Foto-Reto y lo resuelve).

Además de “cazar imágenes”, el *photolog* se usó también para “colgar” ejercicios realizados en el aula, como es el caso de los Foto-Retos *Retratos simétricos* (realización de fotomontajes que evidencian la asimetría del rostro), *Calcar* (ejercicios de dibujo a partir de una imagen fotográfica con un programa de tratamiento fotográfico), o *Tipo-Tipo* (creación de un personaje con elementos tipográficos y diseñar las diferentes escenas de una posible animación).

Algunos Foto-Retos conectaban la parte “tradicional” de la asignatura con el módulo “digital”, como es el caso de *Animales Gráficos*, en el que, después de “colgar” el resultado de una pintura de un animal realizada con la técnica del collage donde la reproducción infográfica de la propia mirada del alumno era el inicio de la creación de un “animal personificado”, debían buscar otras representaciones gráficas o pictóricas del mismo animal realizadas por artistas, ilustradores o diseñadores.

La docente, a su vez, también “colgaba” diariamente imágenes en su *photolog*. Realizaba el Foto-Reto semanal o aprovechaba esta plataforma para presentar series de imágenes que ampliaran los ejercicios realizados en el aula. También proponía juegos como el de encontrar las fuentes de inspiración de las ilustraciones del libro *Gran libro de Retratos de animales* de Svjetlan Junakovic. De este modo, podía realizar un seguimiento diario de sus alumnos, corregir y comentar los ejercicios y comprobar el buen funcionamiento de la herramienta.

La reflexión y maduración de ideas se daban en el proceso de elaboración de las diferentes propuestas semanales, pero existe una parte importante del final del mismo que es la elaboración de una memoria final. En estos escritos los alumnos sistematizaban los

contenidos y estrategias aprendidos, pero también expresaban más coloquialmente la experiencia:

- *“Yo estaba muy acostumbrada a colgar y colgar fotos en mi fotolog personal pero nunca me hubiera imaginado que se pudiera utilizar como método de trabajo en el aula y, lo más importante, que funcionara tan y tan bien”.*
- *“¿Tienes un fotolog en la uni? Me preguntaban mis amigos cuando les decía que tenía que colgar trabajos de una asignatura de la uni en un fotolog. Yo tengo un fotolog y lo uso como espacio de reflexión sobre cosas que me inquietan y necesito expresar para que alguien las lea y me diga su opinión (...). Pero nunca hubiera pensado que en la universidad trabajaríamos con él. Y realmente tengo que decir que me sorprende muy positivamente”.*
- *“Los ‘Foto-Retos’ estimulan la creación, la expresividad, la observación, las relaciones, la creatividad, la experimentación, la imaginación, la transmisión de ideas y sentimientos, el descubrimiento, el aprendizaje, la sorpresa, el pensamiento y la visión abierta a un mundo lleno de posibilidades”.*

Desde un aprendizaje colaborativo en el que la creatividad se incrementa por la diversidad de respuestas en un proceso dialógico, hay que considerar clave el papel del profesor en este tipo de propuestas. Éste debe actuar como dinamizador del contexto, así como un referente claro de las directrices que se deben seguir y al que se puede recurrir en momentos de desconcierto o indecisión. Reconducir o corregir son siempre acciones que el alumno espera del docente ya que son las que corroboran el trabajo realizado.

CONCLUSIONES

La experiencia se desarrolló desde una dinámica constructivista. La enseñanza-aprendizaje se situaba en un contexto que el alumno ya conocía, para ofrecer posibilidades y estrategias en el campo educativo desde la interacción. El famoso lema “aprender a aprender” tenía especial significado en el caso de los futuros maestros puesto que sólo se puede enseñar bien si se sabe cómo se puede aprender, es decir, si se atiende al proceso.

Atender al proceso significa desarrollar un enfoque de la enseñanza en el que se analizan y se reflexionan las acciones y las actitudes de un proyecto donde:

- El aprendizaje no es el resultado del desarrollo; el aprendizaje es desarrollo.
- El desequilibrio facilita el aprendizaje.
- La abstracción reflexiva es la fuerza motora del aprendizaje.
- El diálogo dentro de una comunidad engendra más pensamiento.
- El aprendizaje avanza hacia el desarrollo de estructuras.

(Fosnot:1996:29)

En la experiencia a través del *fotolog* se desarrollaron cada uno de los puntos señalados anteriormente porque el aprendizaje no era finito, el desequilibrio y desconcierto provocaba la exploración de alternativas creativas, las reflexiones propias y de los compañeros estimulaban el aprendizaje, los diálogos a través de los comentarios producían pensamiento y el aprendizaje se situaba de acuerdo a unos parámetros y estructuras creados entre los mismos compañeros y la docente.

Los entornos digitales en red favorecen la hipertextualidad en la que los contenidos se centran en los intereses del usuario y las conclusiones se gestan de manera diferente en cada uno de ellos, porque los recorridos para llegar a ellas son infinitos a través de enlaces que generan más enlaces de manera inacabable. Internet es un medio que los estudiantes dominan

en su vida cotidiana y, seguramente, sus estructuras cognitivas son diferentes a la de los estudiantes de hace algunas décadas.

Diremos que el *fotolog* no sólo fue una herramienta más en el aula sino que también se desarrolló como una estrategia de aprendizaje. A través de él se comparaba, se deducía, se recordaba o se transfería información en un proceso de estructuración cognitiva de los contenidos.

El principio activo de enseñanza-aprendizaje en el “Foto-Reto” era la interacción; la comunicación entre iguales y con la docente. Diremos que ésta actuaba desde la perspectiva de Feuerstein (1986), como mediadora, implicando activamente a los alumnos para saber planificar contenidos y extraer conclusiones aplicables a otros ámbitos o situaciones educativas. Saber afrontar problemas y adaptar los contenidos aprendidos en los años vividos en la universidad a situaciones de la realidad cotidiana es la principal competencia que debe desarrollar un estudiante para su vida, no sólo profesional, sino también personal.

BIBLIOGRAFIA

Barthes, R. (1980). *S/Z*, Madrid: S.XXI.

Berrio, J. (editor). (2005). *Pedagogía y Educación ante el siglo XXI*. Madrid: Dep. THE. Universidad Complutense de Madrid.

Burset, S. i Sánchez, L. (2009). Fotoblogs y adolescentes: identidad, imagen y texto en la pantalla. *Doxa Comunicación*, 8, 117-143. Madrid: Universidad CEU San Pablo.

Burset, S. i Sánchez, L. (2009b). Adolescents i fotoblogs: la construcció de la identitat per mitjà del joc. *Digithum*, 11.

Burset, S. i Sánchez, L. (2009c). Visualidad y visibilidad en internet. El discurso de los adolescentes en el fotoblog. *Prisma social*, 2.

Cabero, J. (2002). Líneas y tendencias de investigación en medios de enseñanza. Universidad de Sevilla.

Consultado en Julio 2009 desde <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/4.htm>

Clark y Salomon (1986). Media in Teaching. En Wittrock (ed.) *III Handbook of Research on Teaching*. New York: McMillan, 464-478.

Feuerstein, R. (1986). *Mediated Learning Experience*. Jerusalén: Hadassah Wizo Canada Research Institute.

Fosnot, C.T. (1996). *Constructivism: Theory, perspectives and practice*. New York: Teachers College Press.

Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Martín-Barbero, J. (2003). Retos culturales de la comunicación a la educación. Elementos para una reflexión que está por comenzar. En Roxana Morduchowicz, *Comunicación, medios y educación: un debate para la democracia*. Barcelona: Octaedro.

Livingstone, S. (2009). On the Mediation of Everything. *Journal of Communication*, 59, 1-18.

Olson, D. (ed.) (1974). *Media and Symbol: the forms of expression, communication, and education*. Chicago: University of Chicago Press.

Salomon, G. (1979). Interaction of media cognition and learning. San Francisco: Jossey-Bass.

Sánchez, L. (2008). Comunicació, imatge i aprenentatge. *Temps d'Educació*, 35, 11-20.

Schneckenberg, D. (2004) El e-learning transforma la educación superior. *Educar*, 33, 143-156.

Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bogotá: Plaza y Janés, p.9.

CUESTIONES Y/O CONSIDERACIONES PARA EL DEBATE

Desde una perspectiva pedagógica en la que los nuevos grados consideran que el alumno debe prepararse en la universidad para ser competente ante diversas situaciones a lo largo de su vida, nos preguntamos:

- ¿Conoce el profesor universitario las nuevas formas comunicativas de expresión y de acceso a la información de los jóvenes que acceden a la universidad?
- Los jóvenes universitarios han crecido en entornos digitales, ¿este hecho supone un nuevo modo de asimilar y estructurar contenidos?
- Si enseñar es un acto de empatía, ¿sabemos los profesores universitarios cuáles son las necesidades y demandas de los alumnos actuales?
- ¿Debemos cambiar nuestra metodología docente para adecuarla a las culturas mediadas en las que viven nuestros alumnos?
- ¿Cómo podemos solucionar la brecha generacional digital entre profesores y alumnos? (Cuando hablamos de brecha digital nos referimos a las implicaciones sociológicas que van más allá de saber utilizar o no herramientas y estrategias infográficas)